

PARA CORRER ESTA CARRERA NECESITARÁS UN DADO Y UNA FICHA POR CADA JUGADOR (PUEDEN SER BOTONES, GARBANZOS, MONEDAS, ETC.), LÁPIZ Y PAPEL, Y MUCHAS GANAS DE DIVERTIRTE.

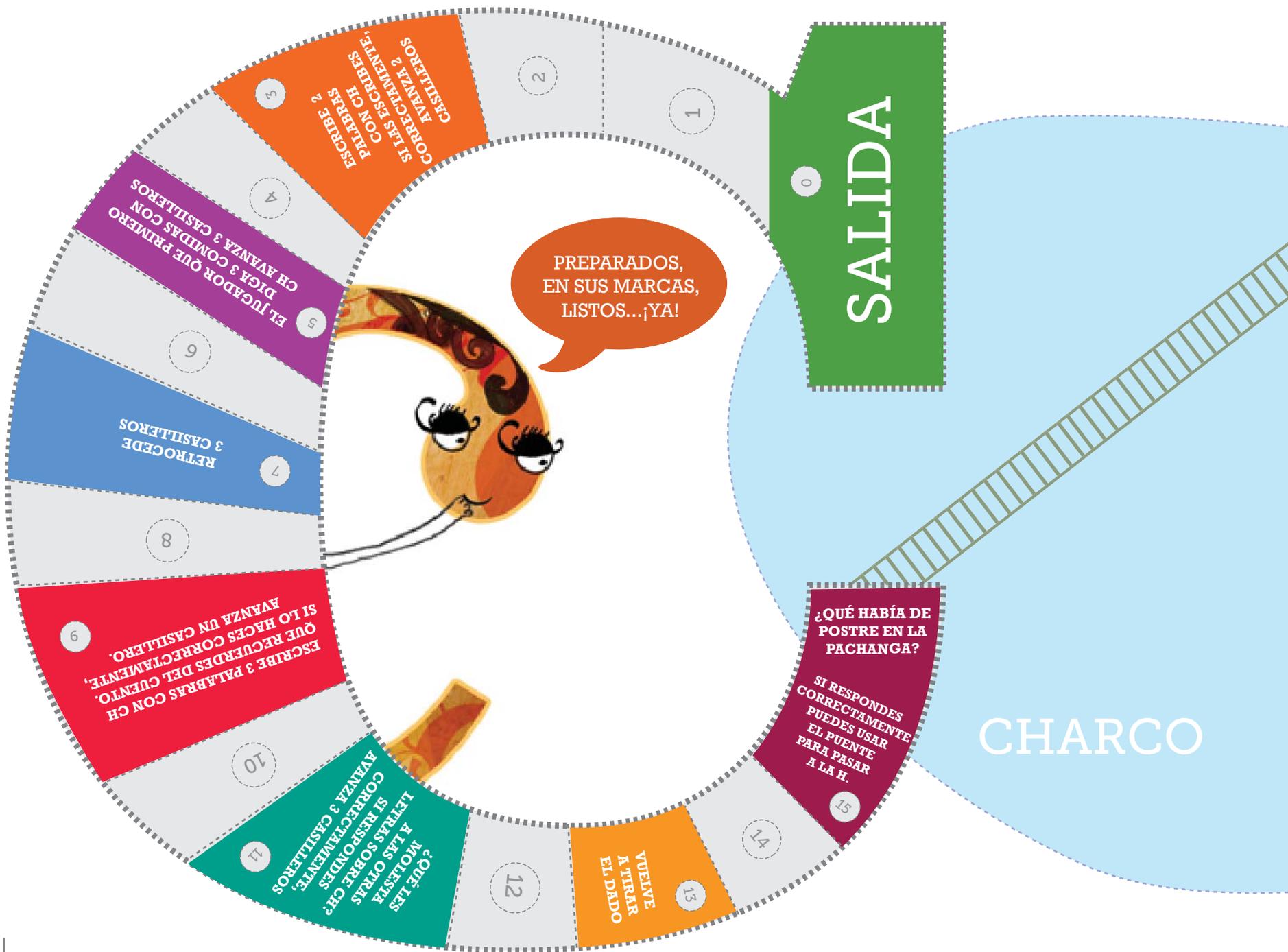
INSTRUCCIONES:

1. TIRA EL DADO Y AVANZA TANTOS CASILLEROS COMO DIGA EL NÚMERO QUE TE HAYA SALIDO.
2. COLOCA SOBRE EL CASILLERO TU FICHA.
3. SIGUE LAS INDICACIONES QUE TE PROPONGA EL CASILLERO AL QUE HAYAS LLEGADO.
4. SI NO CUMPLES LAS INDICACIONES CORRECTAMENTE, PIERDES UN TURNO.
5. GANA EL QUE LLEGA PRIMERO AL CASILLERO FINAL.

SUGERENCIA:

UNO DE USTEDES PUEDE SER EL JUEZ O ÁRBITRO DEL JUEGO Y DECIDIR SI FUERON CUMPLIDAS CORRECTAMENTE LAS INDICACIONES QUE SE PRESENTAN EN CADA CASILLERO.





16

CAISTE AL CHARCO.
PIERDES 2 TURNOS.

23

17

¿CUÁL DE ESTAS PALABRAS
SIGNIFICA LO MISMO
QUE FIESTA? CHISME,
PACHANGA O CHUCRUT.
SI TE EQUIVOCAS,
VUELVES A LA SALIDA.

24

25

18

26

VUELVE AL
CASILLERO
DE SALIDA

19

27

20

AVANZA 2
CASILLEROS

28

21

¿CUÁL DE ESTAS
PALABRAS
SIGNIFICA LO MISMO
QUE ASQUEROSO?
CHISTE, CHARANGO
O COCHINO.
AVANZA 2 CASILLEROS.

29

ESCRIBE 3 PALABRAS
CON CH QUE RECUERDES
DEL CUENTO Y QUE
TENGAN MÁS
DE TRES SÍLABAS.

22

LLEGADA
TE FELICITO ¡GANASTE!

